

Влияние англоязычной культуры на малые этносы Поволжья (на примере марийского комикса)

Научный руководитель – Монисова Ирина Владимировна

Хромова Диана Александровна

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Филологический факультет, Кафедра истории новейшей русской литературы и современного литературного процесса, Москва, Россия
E-mail: idianaalexandrova@yandex.ru

Слово «комикс» происходит от английского слова «comic», что в переводе обозначает «смешной, комический». Это «рисованный рассказ», «история в серии изображений», «рассказ в картинках» [4, с.106], сочетающий в себе, как правило, элементы двух видов искусства: живописи и литературы. В зависимости от формы выделяют подвиды этого жанра: графический роман и графическая новелла (большие по объему, со сквозным сюжетом), стрипы (короткие, обычно односюжетные произведения). С развитием компьютерной графики появился ещё один подвид - веб-комиксы, размещаемые в Сети [6]. В некоторых странах используют специальные слова для обозначения этого вида искусства: манга - в Японии, маньхуа - в Китае, манхва - в Корее, BD - во Франции и т.д.

Принято считать, что художественная традиция комикса восходит к наскальной живописи, а впоследствии активно используется служителями религиозных культов (например, египетскими жрецами). Пробраз современных комиксов появляется в европейской карикатуре в XVIII веке (в России эту традицию можно соотнести с лубком). Художественная карикатура получает широкое распространение в Европе и колониях, становится частью политической пропаганды. Именно из-за связи с карикатурой комиксы часто воспринимались как «низкий» жанр.

Коренным образом ситуация меняется на рубеже XIX - XX веков, когда комиксы начинают издаваться отдельными журналами, становясь один из самых популярных жанров массовой культуры. Период конца 1930-х годов - середины 1950-х гг. считается *Золотым веком комиксов*. В это время появляется всем известная серия с Суперменом, Бэтменом и Капитаном Америка.

Для современного периода характерна популярность азиатских комиксов. Эта тенденция обусловлена экранизацией (в том числе Голливудом) манги, манхви, маньхуа, благо-склонно принятых зрителем.

В России комиксы долгое время не имели широкого распространения, хотя некоторые формы использовались в рамках пропаганды советского образа жизни (например, в «Окнах РОСТА» В.В. Маяковским). Ситуация изменилась в 2010-е годы, благодаря интересу к этому жанру со стороны русскоязычных издательств: начала осуществляться переводческая деятельность и выпускаться российские комиксы [1].

Комиксы получили широкий охват на территории России, вдохновив многих художников (в том числе из малых этносов) на творческие эксперименты в новом жанре. Одним из таких экспериментов стал комикс, посвященный марийской культуре, - «Чоткар Патыр» [3], изданный в 2019 году на двух языках: русском и марийском. Это первый подобный опыт в истории марийской культуры.

Комикс задумывался как многосерийный, однако на сегодняшний день вышел только один номер. В центре повествования приключения Чоткар Патыра - национального героя, защитника мари и мифологической героини Пампалче, которые борются против

сил зла, представленных модифицированными образами антагонистов марийской мифологии (Керемет, Аджага, Овда). Это фантастический комикс: главные герои сражаются с космическими силами, а городской ландшафт становится декорацией разворачивающихся действий. На титульном листе дается краткая предыстория событий, происходящих в комиксе (описывается война с пришельцами и роль Земли в этой войне). Сам комикс занимает 28 страниц, из них 8 отведены для индивидуальных историй персонажей или описанию вооружения. Истории персонажей основываются на марийских сказках или мифах, создатели комикса указывают на источник под каждой историей (иногда эти фрагменты полностью повторяют оригинальный текст, иногда видоизменяются автором). Однако эти фрагменты не столько служат предысторией персонажей, сколько приводят читателя в недоумение: слишком контрастными и непохожими являются герои сказок и герои комикса. Герои комикса, несмотря на качественную работу художника, обладают в большей степени чертами голливудских героев, от марийских персонажей остались лишь некоторые элементы одежды. Ряд персонажей и вовсе утратил свои уникальные мифологические образы.

Сразу после выхода в печати комикс столкнулся с многочисленной критикой: авторов обвиняли в чрезмерном использовании национальных образов, а также в их искажении, в излишней американизации персонажей, в слабом сюжете. Однако, несмотря на это ряд исследователей отмечал и положительные моменты: популяризацию марийского языка и марийской культуры.

Таким образом, адаптация этнического сюжета к интернациональной форме, что, собственно, и происходит в марийском комиксе, зачастую выглядит непривычно, но эта адаптация рассчитана на молодого читателя, который привык к определенному визуальному ряду и определенной жанровой форме. В то же время подобная популяризация национального наследия является одним из способов формирования этнической идентичности у юных представителей малых этносов.

Источники и литература

- 1) Булдакова Ю.В., Шишкин Д.А. Комикс в России: трансмедийный нарратив и издательские стратегии // Текст. Книга. Книгоиздание. 2020. № 23. С. 115-130.115-130.
- 2) Костина А.В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества. М. : Изд-во ЛКИ, 2011. 352 с.
- 3) Окольников А. Первый марийский комикс. Герои Красного города. Чоткар Патыр. Начало – Йошкар-Ола: Гардар, 2019. – 32 с.
- 4) Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 1. — М.: "Искусство", 1958. 615 с.
- 5) Русский комикс : сб. ст. / сост. Ю. Александрова и А. Барзаха. М. : НЛЮ, 2010. 352 с.
- 6) Харитонов Е. Девятое искусство // Если. 2005. № 1. С. 14.
- 7) Цыркун Н.А. Супергерои комиксов и обратная сторона титанизма // Вестник РГГУ. Серия: Философия. Социология. Искусствоведение. 2014. № 14 (136). С. 191–199.